

www.futsalcoach.info

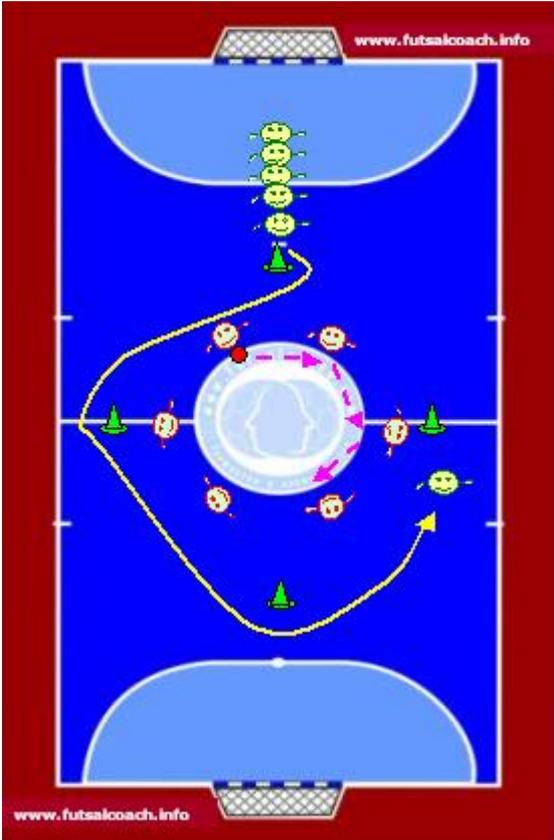
Fichas JUEGOS

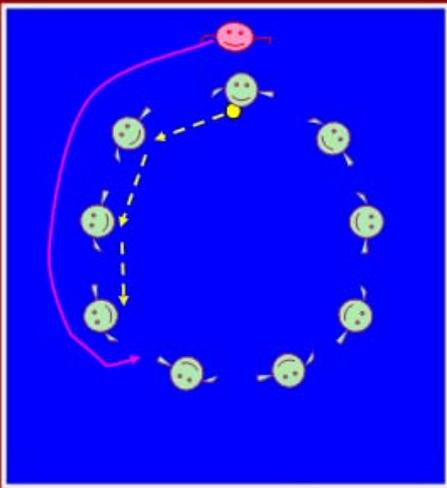
TÉCNICA

2 juegos con balón para
mejorar la velocidad gestual

Andrés Sanz

Director Técnico de www.futsalcoach.info

Nombre	www.futsalcoach.info	Aplicación
Contra el reloj		Técnica
Edad		Conducción, pase y control
8 a 11		
Descripción	<p>Se hacen dos equipos de 5-6 jugadores. Un grupo se coloca alrededor del círculo central. Son "el reloj".</p> <p>El otro grupo se sitúa en fila a 10 metros del centro del círculo.</p> <p>Cada equipo tiene un balón y a la señal del entrenador comienza la competición.</p> <p>Los jugadores del círculo se pasan el balón en el sentido de las manecillas del reloj y cuentan cada vuelta completa que da el balón.</p> <p>El otro grupo realiza una carrera de relevos conduciendo un balón alrededor del reloj hasta que hayan corrido todos.</p> <p>Cuando llega el último corredor se para y cuentan las vueltas completas que el balón dio en el reloj.</p> <p>Después se intercambian los equipos y se repite. Gana el equipo que consiga que el balón de más vueltas en el reloj.</p>	
Reglas	 <p>En el reloj es obligatorio realizar control + pase.</p> <p>No se pueden saltar ningún jugador</p> <p>Si se falla un pase (el balón se sale del reloj, o lo controla un jugador al que no le corresponde hacerlo), tendrá que repetirse continuando desde el jugador que falló.</p> <p>En los relevos el corredor siguiente no puede salir hasta que el anterior le pase el balón y le toque la mano.</p>	
 futsalcoach.info		la web para el técnico de fútbol sala <small>© Copyright 2005, F U T S A L C O A C H , Spain Todos los derechos reservados</small>

Nombre	www.futsalcoach.info	Aplicación
El balón perseguido		Técnica
Edad		Pases, controles y carrera.
8 a 11		
Descripción		
<p>Todos los participantes menos uno, el corredor, se sitúan formando un círculo con una separación de 3 metros entre ellos.</p> <p>Uno de los jugadores del círculo tiene un balón y el corredor, sin balón, se sitúa a su espalda.</p> <p>A la señal del entrenador comienza la competición y los jugadores del círculo se pasan el balón uno tras otro.</p> <p>El corredor corre por fuera del círculo e intenta adelantarlo para poder interceptar un pase. En definitiva se trata de adelantar al balón corriendo.</p> <p>Cuando el corredor intercepta un balón se cambian funciones y el último jugador en tocar el balón ocupa su lugar.</p>		
Reglas		
<p>Los jugadores del círculo juegan a dos toques (control y pase) y no se pueden saltar a ningún jugador.</p> <p>En caso de fallar un pase hay que reiniciar desde el jugador que falló.</p> <p>Gana el jugador que al final del juego no haya hecho de corredor, o el que lo haya hecho menos veces</p>		
		 <p>www.futsalcoach.info</p>
futsalcoach.info		 <p>la web para el técnico de fútbol sala</p> <p>© Copyright 2005 , F U T S A L C O A C H , Spain Todos los derechos reservados</p>